

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V SDN I
JATIPURWO TAHUN 2011/ 2012**

NASKAH PUBLIKASI

**RENDRA ARI PRABOWO
A 510 080 095**



Penguji :

Drs. Muhroji, M.Si

Dra. Risminawati, M.Pd

Drs. Mulyadi SK, SH M.Pd

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V SDN I JATIPURWO TAHUN 2011/2012

Rendra Ari Prabowo, A 510 080 095
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2012, 60 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media *Puzzle* pada siswa kelas V SDN I Jatipurwo tahun 2011/2012.

Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN I Jatipurwo yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui model alur dengan urutan : reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase hasil belajar siswa dari prasiklus, siklus I sampai siklus II. Pada pra siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah sebanyak 43,75% dari jumlah siswa kelas V atau 14 siswa, meningkat 15,62% pada siklus I menjadi 59,37 % atau 19 siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 81,25% atau 26 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA dikelas V SDN I Jatipurwo tahun 2011/2012.

Kata kunci : *hasil belajar, media puzzle*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu sarana untuk mencapai manusia yang berkualitas dan berkarakter. Oleh karena itu jalannya proses pendidikan harus diselingi dengan kualitas pendidik serta sarana prasarana yang memadai supaya tercipta pendidikan yang baik. Di dalam pendidikan terdapat istilah Kegiatan Belajar Mengajar atau Proses Belajar Mengajar (proses pembelajaran). Dalam istilah ini terdapat dua proses atau kegiatan yaitu kegiatan Belajar dan kegiatan Mengajar. Kedua proses itu seolah-olah tak terpisahkan. Namun sebenarnya proses belajar dapat terjadi walaupun tanpa ada yang mengajar, karena pada dasarnya belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Sekolah merupakan sarana yang diberikan pemerintah untuk melaksanakan proses pembelajaran kepada peserta didik.

Keberhasilan suatu proses pendidikan sangat ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah. Ketiga hal ini tidak dapat dipisahkan karena ketiganya saling terkait satu dengan yang lain. Walaupun guru sudah menerangkan secara panjang lebar mengenai suatu materi namun belum tentu semua siswa dapat menerima dengan baik. Hal ini dikarenakan tidak semua siswa dapat menerima pelajaran jika hanya diterangkan melalui metode ceramah. Oleh karena itu, guru-guru harus berinovasi untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan tentunya dapat dengan mudah diterima oleh semua siswa.

Seperti contoh berikut ini, pelajaran IPA adalah pelajaran yang dianggap dalam kategori yang menyenangkan di bawah pelajaran Olahraga yang notabene merupakan pelajaran yang paling banyak disukai oleh siswa-siswa khususnya siswa Sekolah Dasar. Pelajaran IPA dianggap menyenangkan oleh siswa karena materi yang ada pada mata pelajaran IPA yaitu tentang segala sesuatu yang ada di lingkungan kehidupan manusia sehingga siswa akan lebih mudah menangkap pelajaran IPA daripada pelajaran yang lainnya. Namun sekarang siswa juga semakin banyak yang merasa bosan dengan mata pelajaran IPA, hal ini dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam memberikan materi pelajaran. Guru paling sering berceramah dan ditambah dengan media gambar. Namun hal ini terlalu sering dilakukan oleh guru sehingga membuat siswa menjadi bosan dengan proses pembelajaran yang cenderung sama setiap kali pelajaran berlangsung.

Adapun dampak selanjutnya yang timbul adalah terjadinya penurunan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru harus pandai-pandai membuat inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran yang nantinya diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti yang terlihat di SDN I Jatipurwo yang siswanya cenderung bosan mengikuti pelajaran dan terkesan kurang konsentrasi yang menyebabkan hasil belajarnya menjadi menurun. Menurut informasi yang diperoleh peneliti dari guru kelas V SDN I Jatipurwo, proses pembelajaran terutama IPA masih menggunakan media yang monoton, sehingga siswa merasa jenuh dan berdampak pada hasil belajar siswa rendah. Siswa yang mampu menerima pelajaran IPA dengan baik hanya 14 siswa dari

total 32 siswa atau 18 siswa yang tidak mampu menerima pelajaran IPA dengan baik.

Salah satu hal yang dapat dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan sebagai sarana pendukung proses belajar, selain sebagai transformasi belajar secara konvensional atau tatap muka (ceramah) di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Media pembelajaran termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Banyak media pembelajaran yang ada namun belum semua digunakan dengan baik oleh guru. Media pembelajaran yang sering digunakan yaitu media gambar. Namun karena media gambar terlalu sering digunakan maka diperlukan media lain untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di SD. Untuk itu guru perlu menerapkan suatu media pembelajaran yang baru seperti halnya menggunakan media *Puzzle*. Dengan menggunakan media *Puzzle* diharapkan siswa menjadi lebih mudah menerima pelajaran IPA yang akhirnya membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah

“Apakah melalui penggunaan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN I Jatipurwo Tahun 2011/2012 ?”

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media *Puzzle* pada siswa kelas V SDN I Jatipurwo tahun 2011/2012.

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri I Jatipurwo Kecamatan Jatipurno Kabupaten Wonogiri. Penelitian di tempat ini didasarkan atas pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki jumlah siswa yang representatif untuk diteliti. Selain itu lokasi mudah dijangkau oleh peneliti sehingga lebih efisien dalam mendapatkan data. Sekolah ini dianggap tepat sebagai tempat penelitian, hal ini ditunjukkan dari kualitas yang cukup baik dan banyak siswa baru yang terus bertambah dari tahun ke tahun.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara bertahap. Dimulai dari menyusun proposal sampai kegiatan menyusun laporan penelitian yang dilaksanakan dari bulan Desember sampai bulan April.

B. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini guru dan siswa kelas V SD Negeri I Jatipurwo yang terdiri dari 32 orang siswa (Pa: 20, Pi: 12).

C. Prosedur Penelitian

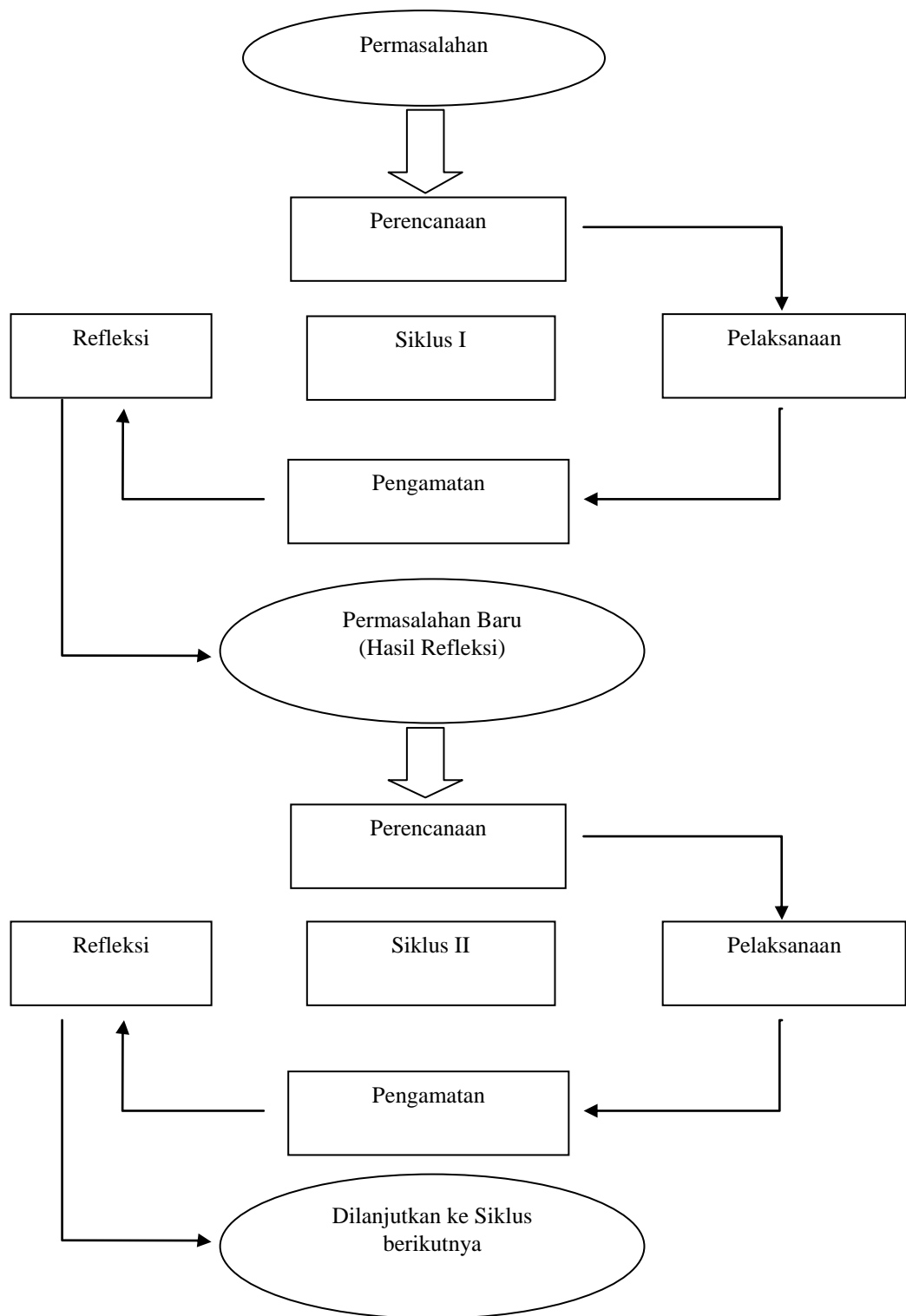
Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari : perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi akan terus dilakukan sampai berhasil mencapai tujuan penelitian.

D. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* (CAR), yaitu upaya perbaikan pelaksanaan praktek pembelajaran oleh guru kelas dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan tersebut.

Siklus dalam penelitian ini mengacu pada model Kurt Lewin yang terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengawasan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Pada proses pelaksanaan rencana yang telah disusun, kemudian dilakukan tindakan dan diobservasi kemudian hasil evaluasinya akan digunakan sebagai masukan untuk melaksanakan refleksi yang dijadikan pertimbangan pada rencana tindakan berikutnya. Kegiatan ini dilakukan sampai berhasil mencapai tujuan. Jenis penelitian ini melalui kerja antara guru kelas dan peneliti.

Adapun langkah-langkah penelitian dalam siklus dapat diilustrasikan seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar. Tahapan PTK Kurt Lewin

E. Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Data Kegiatan Belajar Mengajar.
2. Arsip nilai Kelas V SDN I Jatipurwo.
3. Hasil evaluasi pembelajaran IPA kelas V SDN I Jatipurwo Kecamatan Jatipurno Kabupaten Wonogiri tahun 2011/2012 melalui penggunaan media *Puzzle*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Fathoni, 2006;104). Kegiatan observasi ini mempunyai tujuan untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar siswa di kelas.

2. Tes

Suharsimi Arikunto (2002:127) menyatakan “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu dan kelompok”. Tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur hasil belajar IPA siswa kelas V.

3. Dokumentasi

Sugiyono (2008:82) berpendapat bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Pengumpulan data dengan mengambil bukti-

bukti dokumen seperti: daftar kelas, nama siswa, daftar nilai, dan catatan-catatan yang berupa dokumen. Dokumen-dokumen yang digunakan peneliti adalah daftar siswa yang memuat diantaranya nama-nama siswa, jenis kelamin, usia, jumlah siswa, profil sekolah serta nilai mata pelajaran IPA sebelum tindakan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari Pedoman Observasi dan Tes (soal tes).

H. Validitas Data

1. Validitas Data

Validitas data adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu data. Uji validitas data ini menggunakan triangulasi. Menurut Sugiyono (2011: 273) triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.

Penelitian ini menggunakan triangulasi penyidik yaitu triangulasi dengan teknik memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data (Moleong, 2007: 331). Hal ini dilakukan untuk mengurangi kemelencengan data. Data yang dicek kembali menggunakan triangulasi penyidik adalah mengenai keaktifan siswa. Pengamat lain yang dimaksudkan yaitu Guru Kelas V dan Guru IV.

2. Validitas Instrumen

Validitas instrumen merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes, maka uji

validitas yang digunakan adalah uji validitas isi. Untuk menguji kevalidan instrumen yaitu dengan cara membandingkan butir-butir soal dengan indikator yang ingin dicapai.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan sejak mulai pemberian tindakan sampai penulisan laporan hasil penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah model alur yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

J. Indikator Pencapaian

Dalam penelitian ini dapat diketahui tingkat keberhasilan berdasarkan:

1. Pemahaman siswa tentang konsep IPA meningkat yaitu siswa dapat menjawab pertanyaan berdasarkan pemahaman tentang materi yang telah dipelajari sehingga nilai yang dicapai sama atau melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), KKM yang ditetapkan yaitu 65
2. Ketuntasan hasil belajar siswa dalam materi pelajaran IPA di atas 75% dari seluruh siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Sekolah yang dipilih sebagai tempat penelitian yaitu SDN I Jatipurwo. Sedangkan kelas yang diteliti yaitu kelas V dengan jumlah siswa yaitu 32 siswa. Sekolah ini telah berlokasi di jalan Teratai No. 5 Mener kelurahan Jatipurwo kecamatan Jatipurno Kabupaten Wonogiri.

B. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran IPA di kelas V diketahui bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 64,78 dengan 14 siswa atau 43,75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) IPA sebesar 65. Sedangkan 18 siswa atau 56,25% siswa memperoleh nilai di bawah KKM.

C. Deskripsi Penelitian Siklus

1. Deskripsi Siklus I

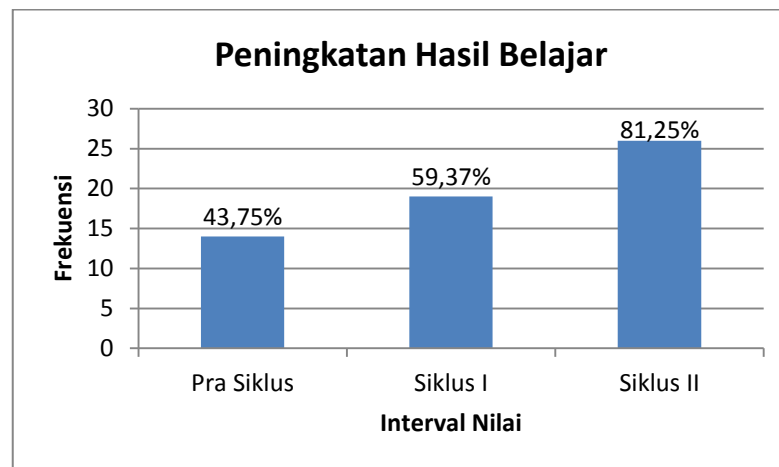
Siklus I terdiri dari dua pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2012 dan 23 Maret 2012. Dalam siklus ini, yang berperan sebagai pengajar adalah peneliti. Pada siklus ini peneliti menggunakan media *puzzle* pada proses pembelajaran IPA kelas V. Adapun hasilnya dapat diketahui bahwa 13 siswa atau 40,62 % siswa nilainya masih di bawah KKM. Sedangkan 19 siswa nilainya sudah sama dengan atau melebihi KKM.

2. Deskripsi Siklus II

Siklus II juga terdiri dari dua pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2012 dan 30 Maret 2012 dan masih menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran IPA. Hasil yang diperoleh yaitu 6 atau 18,75 % dari 32 siswa nilainya masih di bawah KKM. Sedangkan 26 siswa nilainya sudah sama dengan atau melebihi KKM.

D. Pembahasan

Dari hasil observasi pada Pra Siklus kemudian dilakukan tindakan Siklus I dan Siklus II maka peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN I Jatipurwo dapat disajikan melalui grafik berikut ini :



Gambar : Peningkatan Hasil Belajar IPA

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas KKM terus meningkat dari pra siklus yang hanya berjumlah 14 siswa atau 43,75% menjadi 19 siswa atau 59,37% pada siklus I dan 26 siswa atau 81,25% pada siklus II. Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SDN I Jatipurwo tahun 2011/2012.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan pada BAB II, yaitu “*Melalui penggunaan media puzzle maka hasil belajar IPA akan meningkat*”, diterima.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SDN I Jatipurwo.

B. Implikasi

Kesimpulan di atas dapat memberikan implikasi sebagai berikut: Penggunaan media *puzzle* oleh guru akan meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan antusias siswa dalam belajar, meningkatkan kejasama siswa dan menuntut guru untuk kreatif.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka beberapa saran yang dapat diajukan antara lain:

1. Bagi kepala sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya dapat meningkatkan pengawasan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
- b. Kepala sekolah hendaknya lebih sering mengikutsertakan guru dalam seminar atau kegiatan diskusi guna memperkaya pengetahuan guru tentang pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk kemudian diterapkan dalam pembelajaran.
- c. Kepala sekolah hendaknya mengusahakan agar sekolah memfasilitasi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, diantaranya media *Puzzle*.

2. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya lebih sering menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti halnya menggunakan media *Puzzle* guna meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Sebelum pembelajaran, guru hendaknya mempersiapkan media pembelajaran dengan baik (sebagai contoh media *Puzzle*), serta mempersiapkan hal-hal lain yang menunjang seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan LKS (Lembar Kerja Siswa).
- c. Agar guru mengadakan tindak lanjut terhadap siswa yang belum tuntas KKM.

3. Bagi peneliti berikutnya

- a. Penelitian ini dapat menjadikan acuan bagi penelitian selanjutnya yang mempunyai relevansi dalam variabel-variabelnya.
- b. Kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini hendaknya dapat dijadikan pembelajaran untuk penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Arief S. Sadiman, dkk. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aristo Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*. Semarang: Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Badru Zaman, dkk. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fathoni, Abdurrahmat. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hargyastutik, Novi. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Makanan dengan Penerapan Media Kartu Puzzle pada Siswa Kelas V SDN 08 Macanan Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karaganyar*.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Surakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Ciputat: Gaung Persada Press
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Rubiyanto, Rubino. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UMS.
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Samino dan Saring Marsudi. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sulistyaningsih. 2011. Skripsi. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Peta melalui Media Pembelajaran Puzzle Peta pada Siswa Kelas VI SD Negeri II Kembang Jatipurno Wonogiri Tahun Pelajaran 2010/2011*

Sulistiyorini, Sri. 2007. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Jakarta : Rineka Cipta

Wahyuningsih, Ervina. 2011. Skripsi. *Pengaruh Model Pembelajaran Terarah dengan Media Puzzle terhadap Prestasi Belajar Matematika bagi Anak Berkesulitan Belajar Matematika Kelas III di SD Negeri Mangkubumen Kidul No. 16 Surakarta tahun pembelajaran 2010/ 2011*.

Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

(http://repository.upi.edu/operator/upload/t_pkkh_0805919_chapter2.pdf).
Diakses tanggal 5 Desember

<http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html>. Diakses tanggal 5 Desember 2011 Pukul 10.18